PlayStation
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

FINAL FANTASY VIII

# CONTENTS



For Japan Only

SLPS 01880~3

兵士養成学校で傭兵となった主人公スコールは

パーティ会場で少女リノアと知り合う。

それまで他人との関わりを拒絶してきたスコールだが

彼女の自由な生き方に、次第に影響されていく。

## 人の男が辿る数奇な運命

一方その頃、突如、大国ガルバディアが

全世界に向けて宣戦布告。

演説する大統領の傍らには

人々の記憶から消えかけていた

「魔女」の姿があった……

# キャラクター紹介

## 未知なる冒険へと旅立つキャラクター

スコールとラグナ。そしてスコールの前に現れる仲間、ライバル、謎の美少女などによって、壮大なドラマは綴られます。これから始まる未知なる冒険へと旅立つキャラクターたちのプロフィールを紹介しましょう。

*Squall Leonhart*

### スコール・レオンハート

Age：17　Height：177cm

**無表情で無愛想な**
**本編の主人公**

本編の主人公で、
バラムガーデン所属の
特殊部隊SeeDの候補生。
無表情で無愛想。
しかも非社交的な性格で、
仲間意識はあまり強くなく、
他人に深く関わられることを
嫌っているクールな男だ。

*Laguna Loire*

### ラグナ・レウァール

Age：27　Height：181cm

**剣をペンに変え戦う**
**熱血漢**

義理人情に厚く、
弱気を助け、強気を挫く
元気いっぱいの男。
元軍人のジャーナリストで、
剣をペンに変え、
世の悪に敢然と立ち向かう。

*Rinoa Heartilly*

### リノア・ハーティリー

Age：17　Height：163cm

**勝ち気で心優しい謎の美少女**

ムードメーカー的な賑やかさと、
分け隔てなく人に接する
優しさを兼ね備えた快活な少女。
自分の気持ちに正直で、
思ったことはすぐに口にする。
ただ、時にはあまのじゃくに
なってしまうことも……。

*Seifer Almasy*
## サイファー・アルマシー
Age : 18　Height : 188cm

### スコールをライバル視する ガーデンの問題児

優れた資質を持ちながら、
命令遂行能力や
冷静さに欠けるために
問題児扱いされている
SeeD候補生。
スコールの能力を
高く評価する一方で、
猛烈にライバル視している。

*Zell Dincht*
## ゼル・ディン
Age : 17　Height : 168cm

### ガーデンに通う 総合格闘技の使い手

立派な軍人だった祖父に憧れ、
13歳の時ガーデンへ入学した
総合格闘技の使い手。
何事も勢いで行動するタイプで、
理屈は苦手。ただ根は素直で
真面目な性格をしている。

*Quistis Trepe*
## キスティス・トゥリープ
Age : 18　Height : 172cm

### スコールの指導教官を務めるエリート

15歳でSeeDとなった
スコールたちの指導教官。
クールで気が強そうな外見とは裏腹に、
挫折に慣れておらず
些細なことで落ち込みやすい。

*Irvine Kinneas*
## アーヴァイン・キニアス
Age : 17　Height : 185cm

### 射撃を得意とする 女好きの青年

ガルバディア・ガーデンに
所属する、自称
「ガーデンいちの狙撃手」。
射撃の腕は確かなようだが、
自信家で女好き。
無神経で軽い男に見えるが、
実は意外と繊細で
真面目な性格らしい。

*Selphie Tilmitt*
## セルフィ・ティルミット
Age : 17　Height : 157cm

### 天真爛漫で能天気な性格の天然ボケ少女

兵士養成学校の生徒とは思えないほど
能天気な性格の少女。
話し方も非常にのんびりとしており、
まわりのペースを乱すこともしばしば。

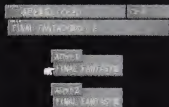
# ゲームの始め方

## はじめからゲームを遊ぶ

タイトル画面で○ボタンを押すと、右の画面に切り替わります。ゲームを最初から始める場合は、「NEW GAME」を選択し、○ボタンを押して決定しましょう。

NEW GAME
つづきから

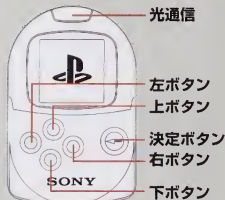
## セーブデータで続きから遊ぶ

セーブデータを使って前回の続きから遊ぶ場合は「つづきから」を選択、決定します。右の画面が表示されたら、○ボタンでスロット（メモリーカード差込口）を選び、ロードするファイルを方向キーで選択、○ボタンを押して決定してください。

## ディスク交換の注意点

冒険を進めていくと、ディスク交換画面が表示されます。DISCの入れ替えは、本体の電源を切らずに、画面の指示に従い行ってください。

### ポケットステーションで遊ぼう!

## おでかけチョコボRPG

本編でコチョコボを入手すると「おでかけチョコボRPG」を楽しむことができます。ポケットステーションがスロットにささっている状態でメニュー画面の「セーブ」を選択。以後、指示に従ってデータをダウンロードしてください。「おでかけ」でポケットステーションに、「おかえり」で「ファイナルファンタジーⅧ」本編にボコが移動します。「おかえり」の状態でセーブしたい場合は、通常の「ファイナルファンタジーⅧのセーブ」にセーブしてください。

**ボコ** チョコボのあとをついてまわる子供チョコボ。

**モグ** 迷子になってしまった子供モーグリ。

## 仲間との出会いでイベント発生

ウォーキング画面で移動しているとイベントが発生することがあります。アイテムをくれるサボテンダーをはじめとする、愉快で楽しい仲間との冒険が待っており、ボコの手助けをしてくれることでしょう。

# 遊び方

## 大冒険を繰り広げるボコ

「ファイナルファンタジーⅧ」本編でコチョコボのボコを見つけ、ポケットステーションに移動すると、右のようなプレイを楽しむことができます。まずはモグを捜し出すことが、1番の目的となるでしょう。

### 1.モグを捜す

ポケットステーションの中で迷子になってしまったコモーグリ、モグを捜し出してください。

### 2.コチョコボを育てる

本編でG.F.としても活躍してくれるボコは、ポケットステーションの中でしか育てることができません。成長の方法については下記「戦闘とレベルアップ」を参照してください。

### 3.アイテム集め

「おでかけチョコボRPG」で見つけたアイテムは、「ファイナルファンタジーⅧ」本編に持ち帰ることができます。本編では手に入らないレアアイテムを発見できることもあるかもしれません。

# 操作方法

## 操作を覚えて楽しくプレイ

「おでかけチョコボRPG」には3つの画面が用意されています。各画面での操作方法は右記を、戦闘の仕組みについては、下記をそれぞれ参照してください。

| | [ウォーキング画面]<br>ゲームのメイン画面です。ボコを任意の方向に移動させることができます。 | [メニュー画面]<br>ステータスの確認や移動方法、赤外線通信のための各種設定などを行うことができます。 | [バトル画面]<br>敵と遭遇することでバトル画面に切り替わり、戦闘が始まります。 |
|---|---|---|---|
| 上ボタン | ボコを奥(北)に歩かせます | 表示されているメニューの選択 | 使用しません |
| 下ボタン | ボコを手前(南)に歩かせます | 表示されているメニューの選択 | 使用しません |
| 左ボタン | ボコを左(西)に歩かせます | メニュー項目の切り替え | 交互に押すことで、ATB |
| 右ボタン | ボコを右(東)に歩かせます | メニュー項目の切り替え | カウントが早く0になります |
| 決定ボタン | メニュー画面を表示します | 通信の画面でほかのポケットステーションにデータを送ります<br>それ以外でウォーキング画面に戻ります | 使用しません |

### [戦闘とレベルアップ]

敵と遭遇することでバトル画面に切り替わり、戦闘開始。画面下中央に表示されている数字（敵が左側、ボコが右側の数値）が0になると攻撃を仕掛けます。勝つと魔石がもらえ、それを並べて見事、ビンゴ（絵柄が揃う）するとボコのレベルが上がります。

### [敗北]

戦闘に負けると、ボコは体力が完全に回復するまで眠り続けることになります。途中で起こすこともできますが、全回復まで待った方が良いでしょう。

★通信機能を活かして、友達のボコと自分のボコを対戦させることもできます。メニュー画面から「赤外線通信」を選択してください。
★決定ボタンを押し続けると、メニュー画面になり、その画面でEXIT(ゲーム終了) とCONTINUE（ゲーム継続）の選択が行えます。
★ポケットステーション専用でブロックを7ブロック使用します。

# 基本操作方法

## コントローラの各ボタンの利用方法

「ファイナルファンタジーⅧ」の基本操作は大きく３つの場面にわけることができます。各ボタンの利用方法は、下図および右ページの表を参照してください。

★アナログコントローラのスティックは、LED点灯時のみ使用可能です。
★バイブレーション機能は、LED消灯時でも使用可能です。

## メニュー画面

| ボタン | 機能 |
|---|---|
| 方向キー&左スティック | 指カーソルの移動/ステータス攻撃・防御、属性攻撃・防御ジャンクションメニューの切り替え（ジャンクションメニューの魔法ジャンクション時） |
| 右スティック | 使用しません |
| START ボタン | 使用しません |
| SELECT ボタン | 使用しません |
| ○ボタン | 決定/各種ステータス画面の呼び出し（ステータスメニュー時のみ） |
| ×ボタン | キャンセル |
| □ボタン | 特殊技画面の呼び出し（ステータスメニュー時） |
| △ボタン | 使用しません |
| L1 ボタン or R1 ボタン | 対象キャラクター/G.F.の切り替え<br>カタカナ、ひらがな、えいすう切り替え（名前入力時） |
| L2 ボタン | 使用しません |
| R2 ボタン | 使用しません |

## フィールド画面

| ボタン | 機能 |
|---|---|
| 方向キー&左スティック | 移動 |
| 右スティック | 使用しません |
| START ボタン | バイブレーション機能のON/OFF |
| SELECT ボタン | 使用しません |
| ○ボタン | 話す/決定 |
| ×ボタン | 方向キー or 左スティック同時押しで歩く<br>キャンセル |
| □ボタン | 話す/カードゲームを始める |
| △ボタン | メニューを開く |
| L1 ボタン | 使用しません |
| R1 ボタン | 使用しません |
| L2 ボタン | 使用しません |
| R2 ボタン | 使用しません |

## バトル画面

| ボタン | 機能 |
|---|---|
| 方向キー&左スティック | 指カーソルの移動/コマンドの選択 |
| 右スティック | 使用しません |
| START ボタン | ヘルプ機能/ポーズ（バイブレーション機能のON/OFF） |
| SELECT ボタン | ウインドウ非表示（押している間のみ） |
| ○ボタン | 決定 |
| ×ボタン | キャンセル |
| □ボタン | ステータスウィンドウの送り/タイミングよく押すことで、G.F.の攻撃力が上がる（G.F.アビリティ「おうえん」を覚えている場合） |
| △ボタン | コマンド入力可能なキャラクター変更 |
| L1 ボタン | ターゲットウインドウの表示/非表示 |
| R1 ボタン | トリガー |
| L2 ボタン | 逃げる（R2 ボタン同時押し） |
| R2 ボタン | 逃げる（L2 ボタン同時押し） |

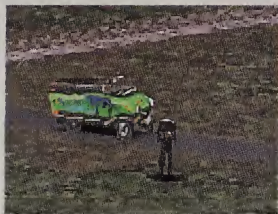
## ワールドマップ

| ボタン | 機能 |
|---|---|
| 方向キー&左スティック | 移動 |
| 右スティック | 乗り物の前進/後退 |
| START ボタン | バイブレーション機能のON/OFF |
| SELECT ボタン | マップ表示の切り替え/非表示 |
| ○ボタン | 乗り物の乗り降り |
| ×ボタン | 乗り物の後退 |
| □ボタン | 乗り物の前進 |
| △ボタン | メニューを開く |
| L1 ボタン | 左回りで周囲を見渡す |
| R1 ボタン | 右回りで周囲を見渡す |
| L2 ボタン | 使用しません |
| R2 ボタン | 視点の切り替え |

★バイブレーション機能のON/OFFはメニューの「コンフィグ」にある「バイブレーション機能」で設定することもできます。（P15参照）
★クルマに乗ったときの操作方法については、P10を参照してください。

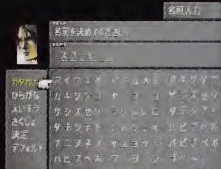
# フィールド画面での操作方法

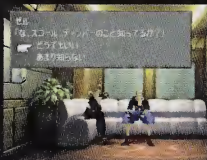
## ワールドマップ画面の見方

ワールドマップには画面右下に球体型の地図が表示されます。広大な世界を巡るスコールたちにとっては、目的地を常にこの地図上で確認しながら旅を進めることができるため、とても有益な情報となります。また、この地図にはガンブレードが表示されているはずです。これが今、あなたがどこにいて、どこに向かって進んでいるのかを示す道しるべとなります。

### ワールドマップを疾駆する乗り物

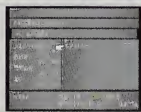
物語を進めていくうちにワールドマップの移動が楽になる乗り物――クルマ、飛空艇に乗れるようになるはずです。これら乗り物の操作方法はどちらも共通。○ボタンで乗り降り、□ボタンで前進、×ボタンで後退。方向キーの左右で進む（後退する）方角を決めることになります。アナログコントローラ（LED点灯時）の場合は、左スティックで方向を決め、右スティックで前進/後退ができます。

## キャラクターやG.F.の名前入力

スコールがあなたの操作で動くようになったり、仲間に出会ったり、G.F.を入手したりすると、右の名前入力画面が表示されます。入力したい文字を方向キーで選択、○ボタンで決定し、自由に名前を変更しましょう。最後に「決定」で名前入力完了です。

# 冒険に欠かせない情報収集とお店

冒険を成功させるためには、時には街に立ち寄って情報収集をしたり、お店を利用したりする必要があります。人と話す場合は、話しかける人に向かって○ボタンを押しましょう。お店（種類については右記参照）では冒険の手助けとなるアイテムの売買などが行えます。また、序盤で操作できる学習用パネルも要チェックです。このパネルは、スタート地点バラムガーデン内の教室にあります。この教室のスコールの席の前で○ボタンを押せば、パネルにアクセスすることができます。

| ジャンク屋 | 武器を改造、強化することができます。詳しくは下記「武器の改造方法」を参照。 |
|---|---|
| ショップ | アイテムの売買が可能。買う（売る）アイテムを選択、決定してください。 |
| ホテル | 泊まることでHPなどを回復することができます。セーブも可能です。 |
| 学習用パネル | ゲームシステムに関するさまざまな情報を得ることができます。解説書と併せて活用してください。 |

## 武器の改造方法

敵との戦闘に勝利することで入手できるアイテム（鉄パイプ・ネジ等）を集めてジャンク屋に持ち込むと、スコールたちのレベルに関係なく、手持ちの武器をより強力なものに改造することができます。もちろん改造にはお金がかかります（強力な武器ほど高い）が、積極的に改造を行い、武器の攻撃力・命中率をアップしましょう。

# お金は給料として入金

お金はSeeDになった後、一定歩数を歩くごとに給料として自動的に所持金に加算されます。なお入金額はSeeDのランクによって変化します。

# メニュー画面の利用方法

## メニュー画面の利用方法

△ボタンを押すことで表示されるメニュー画面。ここでは、各キャラクターのレベルやHPの現在値と最大値、獲得した経験値やレベルアップに必要な経験値などを確認することができます。さらに画面右側には各種コマンドとプレイ時間や現在の居場所、所持金などが表示されます。各コマンドを利用するときは、方向キーで選択、○ボタンで決定してください。メニュー画面を抜けるときは、×ボタンを押します。

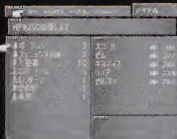
### 11種類のメニュー項目を使いこなそう

メニュー項目数は全部で11種類。ここでは、その中で「ジャンクション」と「G.F.」を除いた9種類のメニュー項目の利用法を説明していきます。



### 1. アイテム ● 所有アイテムを使う

フィールドなどで主に回復系アイテムを使用するコマンドです。戦闘終了後に傷ついたキャラクターを回復させたり、アイテムを整理することができます。方向キーで「つかう」「ならびかえ」「せいとん」「バトルはいち」のいずれかを選択し、○ボタンで決定してください。なお戦闘時は、コマンドアビリティなので、セットしていないと使えません。

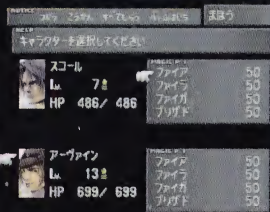
NOTICE　つかう　ならびかえ　せいとん　バトルはいち

つかう ............アイテムを使うことができます。方向キーで使いたいアイテムを選択し、○ボタンで決定してください。
ならびかえ ......アイテムの並び順を自分で変更することができます。
せいとん ..........アイテムの並び順を自動的に整頓します。
バトルはいち ....戦闘時に「アイテム」コマンドを選択したときに表示されるアイテムの順番を決めることができます。

## 2. まほう

### ドローした魔法を使う

ケアルやエスナといった回復系の魔法を使うコマンドです。「アイテム」同様、並び替えができるほか、仲間同士で所有している魔法を交換することもできます。また「まほう」コマンドをセット（P23参照）していないキャラクターも、ここでは魔法を自由に使うことが可能となっています。

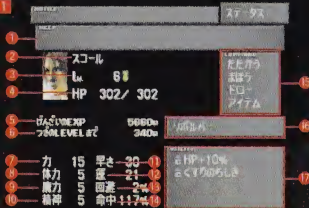
NOTICE つかう　こうかん　すべてもらう　バトルはいち

つかう …………所有している回復系魔法を使えます。方向キーで使いたい魔法を選択し、○ボタンで決定してください。
こうかん ………パーティメンバー間での魔法の交換を行います。
すべてもらう…パーティメンバーの魔法を全部もらうことができます。
バトルはいち ….戦闘時に「まほう」コマンドを選択したときに表示される魔法の順番を決めることができます。

## 3. ステータス

### キャラクターの能力を知る

キャラクターのさまざまな能力値を確認できます。各ステータスウインドウは○ボタン、キャラクターの切り替えはL1またはR1ボタンを押せばOK。以下を参考に自分の分身としてゲーム中で活躍するキャラクターの能力把握につとめましょう。

**ステータスウインドウ**

キャラクターの基本的な能力値を知ることができます。

1 HELP…選択した項目の補足説明
2 名前…キャラクターの名前
3 Lv.…キャラクターのレベル
4 HP…ヒットポイントの現在値/最大値
5 げんざいのEXP…獲得した経験値
6 つぎのLEVELまで…次のレベルアップに必要な経験値
7 力…物理攻撃の威力
8 体力…物理攻撃に対する耐性
9 魔力…魔法攻撃の威力
10 精神…魔法攻撃に対する耐性
11 早さ…ATBゲージの上がる速度
12 運…回避率、命中率、先制攻撃等に影響
13 回避…物理攻撃を避けられる確率
14 命中…「たたかう」が敵にヒットする確率
15 COMMAND…戦闘時のコマンド（P22参照）
16 武器…現在装備している武器
17 ABILITY…セットされてるアビリティ（P21参照）

### ステータスウインドウ 2

属性攻撃やステータス異常に対する抵抗力を知ることができます。

❶ELEMENTAL DEFENSE
炎や毒といった8種類の属性攻撃に対する抵抗力です。魔法を「属防」の項目にジャンクション（P24参照）することで、数値が変化します。

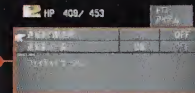
❷STATUS DEFENSE
ステータス異常を引き起こすさまざまな攻撃に対する抵抗力です。「ELEMENTAL DEFENSE」同様、「ST防」の項目に魔法をジャンクション（P24参照）することで数値が変化します。

### ステータスウインドウ 3

現在、所有しているG.F.の一覧が表示されます。

❶G.F.
ここではG.F.のジャンクション状況と、各パーティメンバーとG.F.の友好度を知ることができます。G.F.の名前の左側にマークが表示されている場合は、ジャンクション済み。右側に表示されている赤いバーと数値が、友好度を表しています。友好度の変化やその効果の詳細についてはP23を参照してください。

### ステータスウインドウ 4

特殊技の名称確認と、オート機能の設定を行うことができます。

❶SPECIAL
敵に強大なダメージを与える特殊技を発動（P17）させるときに、スコールやゼルなど、キー入力が必要なキャラクターがいます。このキー入力を自動で行いたい場合は、「自動処理」のONに指カーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。

## 4. アビリティ

### ● メニュー上でアビリティを使う

メニューアビリティ（P21参照）を使うことができます。「アビリティ」画面が表示されたら、使用したいアビリティを方向キーで選択、○ボタンで決定してください。なお「アビリティ」コマンドは、G.F.がメニューアビリティを修得することで選択可能。序盤はコマンドの文字がグレーで表示されており、使用することはできません。

## 5. いれかえ ● パーティメンバーを入れ替える

パーティメンバーの入れ替えができます。パーティから外したい人物、パーティに加えたい人物の順に選択、決定してください。

## 6. カード ● 所有しているカードを確認する

手持ちのモンスターカードを確認することができます。カードにはレベル1からレベル10まであり、方向キーの左右で各レベルごとにわかれているカード一覧の表示切り替えを行うことができます。

## 7. コンフィグ ● 各種設定の変更を行う

ゲーム中の各種設定の変更ができます。基本的には方向キーの上下で項目を選択、左右で各項目の設定変更を行います。コントローラの「カスタム」選択時のみ、○ボタンを押してください。

［サウンド］......................「ステレオ」と「モノラル」の切り替え
［コントローラ］...............初期設定の「ノーマル」と自分でボタンの割り当てを変更する「カスタム」の切り替え
［カーソル］.....................「記憶」で、前に入力したコマンドにカーソルを表示
［ATB］..........................常に時間が流れる「アクティブ」とコマンド選択時に時間が停まる「ウェイト」の切り替え
［ライブラ］......................「いつも」で、1度ライブラをかけた敵でもライブラ画面を表示
［カメラ動作確率］............「0%」↔「100%」の調整。確率が高いほどカメラがよく動きます
［バトルスピード］.............戦闘の流れ自体の早さを調整
［バトルメッセージ］..........戦闘中に表示されるメッセージの表示速度を変更
［フィールドメッセージ］....フィールド上で表示されるメッセージの表示速度を変更
［アナログ入力］..............スティック入力の反応速度を変更。「はやい」ほど敏感になります
［バイブレーション機能］..バイブレーション機能のON/OFFの切り替え

## 8. チュートリアル ● ゲームのさまざまな操作方法を解説

ゲーム中で行う基本的な操作方法を確認することができます。本解説書、バラムガーデンにある学習用パネルともども、ゲーム中での操作がわからなくなったときなどに活用してください。

## 9. セーブ ● 冒険のデータを記録する

ゲームデータをメモリーカードおよびポケットステーションに保存することができます。セーブポイントに隣接したとき、あるいはワールドマップ上で選択可能なコマンドです。

# 戦闘画面の見方

## バトル画面の見方

戦闘画面には、覚えておく必要のある重要な情報が表示されます。各情報の役割と見方をここで把握して、厳しい戦いの中でも冷静に戦略を立てられるようにしておきましょう。詳しくは右記を参照してください。

❶メッセージウインドウ
戦闘中のメッセージが表示されます。
❷キャラクターグラフィック
キャラクターのグラフィックです。コマンドの選択が可能なキャララクターの頭上には▼マークがつきます。
❸COMMAND
戦闘中に使用できるコマンドです。初期状態では敵を武器で攻撃する「たたかう」しかありませんが、コマンドアビリティをセットすることで、魔法やドロー、アイテムといったさまざまなコマンドが使えるようになります（詳細はP22参照）。
❹キャラクター名/HP/ATBバー
キャラクターの名前、現在のヒットポイント、そしてタイムゲージです。タイムゲージが右端まで貯まると、コマンド入力が可能となります。別のコマンド入力可能なキャラクターに切り替える場合は、△ボタンを押してください。

## 戦闘で生き残るための心得

過酷な戦闘で生き残るためには、さまざまな知識が必要です。ここでは敵に多大なダメージを与える方法や退却、ステータス異常について説明していきます。

### トリガーでクリティカルヒットを炸裂させよう

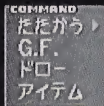
ガンブレードを装備する主人公スコール。彼が攻撃を行う時に、敵を切りつける瞬間にタイミングよくR1ボタンを押すと、クリティカルヒットを出すことができます。

### 敵に背を向けて退却する

L2、R2ボタン同時押して戦闘から離脱。ただし、中には逃げられない敵も存在します。

## パーティの危機を救う特殊技

パーティが危機に陥ると「たたかう」コマンドの右に▶が表示（下の写真参照）。ここで方向キーを右に入力したまま○ボタンを押すと特殊技を発動します。

COMMAND
たたかう▶
G.F.
ドロー
アイテム

| | |
|---|---|
| スコール［連続剣］ | ゲージに表示されるマークに合わせてR1ボタンを押す。タイミングが合えばダメージが倍増。ランダムでフィニッシュブローが発動することも。 |
| サイファー［始末剣］ | 「始末剣」を選択することで、「雑魚散らし」が自動で発動する。 |
| ゼル［デュエル］ | 画面右下に表示される制限時間が0になるまで、技コマンドを繰り返し入力。技の組み合わせによりフィニッシュブローが入力可能となる。 |
| キスティス［青魔法］ | 修得済みの青魔法一覧が表示。使いたい技を選択、決定することで魔法が発動する。 |
| セルフィ［スロット］ | 発動可能な魔法名と回数が表示。「はなつ」でその魔法が発動。「やりなおし」で別の魔法名と回数がランダムで表示される。 |
| アーヴァイン［ショット］ | 撃ち込む弾を選択後、ATBバーが逆走。バーが0になるまでR1ボタンを押すごとに弾丸を発射する。 |
| リノア［コンバイン］ | パートナー「アンジェロ（犬）」による特殊攻撃。「コンバイン」選択後、状況や覚えた技に応じて、自動的に数種類の技の中の1つを発動する。 |

## パーティを苦しめるステータス異常

敵の攻撃によってステータス異常を受けることがあります。一部ではありますが、その症状と治療法を紹介しましょう。

### 主なステータス異常と回復方法

【戦闘終了後も継続するステータス異常】
毒…………行動するとHP減少。毒消し（アイテム）で回復可能。
石化………戦闘に参加できない。金の針（アイテム）で回復可能。
暗闇………物理攻撃の命中率低下。目薬（アイテム）で回復可能。
沈黙………魔法が使えない。山彦草（アイテム）で回復可能。
※上記はすべて万能薬（アイテム）やエスナ（魔法）でも回復可能。
ゾンビ……回復系アイテムや回復魔法でダメージ。
聖水（アイテム）やデスペル（魔法）で回復可能。
戦闘不能 ..HP0で戦闘参加が不可能。
フェニックス系アイテムやレイズ系魔法で回復可能。

【戦闘中のみのステータス異常】
睡眠………ATBバー停止。物理攻撃・一定時間経過で回復。
カーズ……特殊技が発動不可能。一定時間経過・聖水（アイテム）で回復。
バーサク….コマンド入力が不可能となり勝手に行動。
※上記はすべて万能薬（アイテム）やエスナ（魔法）でも回復可能。
スロウ……ATBバー減速。一定時間経過で回復。

# 戦闘の終了

戦闘終了の条件は以下の2つです。ここでは各プロセスを紹介します。

## 敵のせん滅で戦闘終了

戦闘に勝つと経験値を獲得（逃げても敵にダメージを与えていれば経験値を獲得）。一定の数値に達すると、キャラクターはレベルアップします。また、ときにはアイテムを発見できることもあるでしょう。G.F.をジャンクションしている場合は、G.F.がレベルアップ（P22参照）したり、APを獲得できます。

## パーティ全滅でゲームオーバー

パーティ全員のHPが0になる。あるいはタイムアタックで時間をオーバーするとゲームオーバーとなります。

# ジャンクションシステム

## ジャンクションシステムの基礎知識

新たに登場したジャンクションシステムとは、プレイヤー自身がキャラクターの成長の方向性を自由に決めることができるシステムです。まずは、右記の用語解説と併せて、ジャンクションシステムの大まかな流れをつかみましょう。

### ジャンクションシステムの活用手順

**1 G.F.入手** P19

G.F.を入手することで、ジャンクションシステムが活用できるようになります。

↓

**2 G.F.の修得アビリティを選択** P20

G.F.に修得させたいアビリティをメニュー画面の「G.F.」を使って選択。

↓

**3 G.F.をジャンクション** P22

メニュー画面の「ジャンクション」でG.F.をジャンクションします。

↓

**4 アビリティをセット** P22

G.F.の持つアビリティをキャラクターにセットします。

↓

**敵から魔法をドロー**

「ドロー」コマンドをセット後、戦闘で敵から魔法をドロー。(P21参照)

↓

**5 魔法をジャンクション** P24

敵からドローした魔法をキャラクターにジャンクションします。

## 用語解説

**【ジャンクション】**

ジャンクションとは物質以外のものを装備する、という意味あいを持っています。具体的にはG.F.(下記参照)、魔法などをキャラクターに装備することになります。

**【G.F.】**

G.F.とはガーディアン・フォースの略で、戦闘中に呼び出すことのできる召喚獣を指します。ファイナルファンタジーⅧでは、このG.F.をジャンクションして戦うことで、キャラクターと同じようにG.F.がレベルアップ。G.F.が強くなっていくのはもちろんのこと、ジャンクションしているキャラクターに「アビリティ」という恩恵をもたらします。

**【ドロー】**

敵を構成している成分を魔法として抽出し、自分のものにすることをドローといいます。「ファイナルファンタジーⅧ」では、お店で魔法を買うことができないため、主にこのドローを使って魔法を手に入れることになります。またドローポイントや魔法精製でも魔法を入手できることを、あわせて覚えておきましょう。

# 1 G.F.入手

さまざまな方法でG.F.を手に入れる

ジャンクションシステムを利用するための第一歩。それがG.F.の入手です。G.F.自身と戦ったり、ボスモンスターからドローすることで入手できます。思わぬ所でみつけることもあるかもしれません。

## 最初に入手できるG.F.

G.F.を最初に入手できる場所は、ズバリ、スタート地点となるバラムガーデンにある学習用パネル。パネルの1番上の項目「予習・復習」にアクセスすることで、2体のG.F.、ケツァクウァトルとシヴァを入手することができます。

## *Guardian Force*

強大な力を持ち、パーティに多大な恩恵を授けてくれるG.F.。ここでは、そのほんの一部ではありますが、G.F.の特徴を紹介しましょう。

### ケツァクウァトル
雷を司る精霊

雷雲とともに現れ、強力な雷攻撃「サンダーストーム」をすべての敵に浴びせます。

### シヴァ
氷を自在に操る精霊

周囲をすべて凍てつかせる「ダイアモンドダスト」で敵全体にダメージを与えます。

### イフリート
炎をまとった魔人

巨大な炎の塊を投げつける「地獄の火炎」で、すべての敵を燃やし尽くします。

# JUNCTION SYSTEM 2 G.F.の修得アビリティを選択

## G.F.の成長の方向性を決める

G.Fの修得アビリティを選択するには、メニューの「G.F.」コマンドで目的のG.F.を選び右の画面を表示。この画面の「おぼえる」コマンドで下記要領で行います。また、この画面ではG.F.の能力を確認できます。

❶NOTICE…コマンドを表示
❷名前…G.F.の名前
❸Lv.…G.F.のレベル
❹HP…ヒットポイントの現在値/最大値
❺げんざいのEXP…獲得経験値
❻つぎのLEVELまで…次のレベルアップに必要な経験値
❼覚え中のアビリティ…修得中のアビリティ名と、現在の獲得AP/修得に必要なAP
❽相性…G.F.と各キャラクターの相性。詳細はP23参照

### G.F.ステータスウィンドウ

G.F.の基本的な能力値を知ることができます。

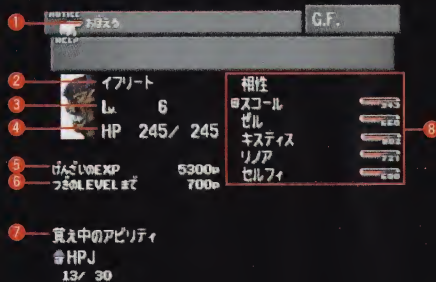
## おぼえるコマンドの利用方法

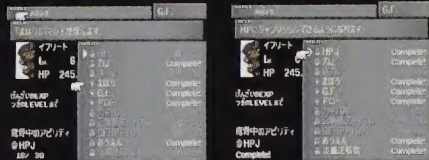
アビリティで使えるのはG.F.が修得したものだけです。このコマンドでその種類を増やしていきましょう。

### おぼえる

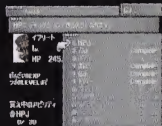
G.F.ステータス画面で○ボタンを押すと修得可能アビリティの一覧が表示。覚えさせたいアビリティを方向キーで選択、○ボタンで決定してください。修得済みの場合は、Complete!と表示されます。

NOTICE おぼえる

おぼえる……G.F.に覚えさせるアビリティの選択、決定を行うことができます。

### G.F.に修得させるアビリティを選ぶ

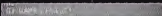
1アビリティの選択→2戦闘→3アビリティ取得

## アビリティ修得の流れ

### 1 アビリティの選択

G.F.に覚えさせたいアビリティを、方向キーで選択、○ボタンで決定。

### 2 戦闘

G.F.をジャンクション（P22）した状態で戦闘を行い、APを貯めます。

### 3 アビリティ取得

APを一定値まで貯めると、G.F.がアビリティを修得。以降、1から3の手順を繰り返します。

## さまざまな特徴を持つ6種類のアビリティ

### ジャンクションアビリティ

キャラクターに魔法をジャンクションしてキャラクターの特性をカスタマイズできるようにするアビリティ（詳細はP24参照）。

Ex.

| | |
|---|---|
| HPJ | HPに魔法をジャンクションできるようになります。 |
| 力J | 力に魔法をジャンクションできるようになります。 |

### コマンドアビリティ

キャラクターのコマンド欄にセットすることで、戦闘時のコマンドとして使用できるアビリティです（詳細はP22参照）。

| | |
|---|---|
| まほう | 「まほう」コマンドが使え、戦闘で魔法を唱えられます。 |
| G.F. | 「G.F.」コマンドが使え、戦闘でG.F.を召喚できます。 |

### キャラクターアビリティ

アビリティ画面のコマンド欄（COMMAND）の下にあるアビリティ欄（ABILITY）にセット（P22参照）することで効果を発揮するアビリティです。主にキャラクターに特殊な能力を与えます。通常、セットできる数は2つまでですが、あるアビリティを覚えるとセットできる数が増えます。

| | |
|---|---|
| 力+20％ | キャラクターの力が20％アップします。 |
| ぶんどる | 「たたかう」コマンドを「ぶんどる」に変えます。 |
| かばう | 自分のとなりのキャラクターの代わりに攻撃を受けます。 |

### パーティアビリティ

パーティに特殊な能力を与えるアビリティです。パーティ内の誰かがセットしていれば効果を発揮します。

| | |
|---|---|
| けいかい | バックアタック・敵の先制攻撃を防ぐことができます。 |
| 隠しポイント発見 | 隠れたセーブポイントやドローポイントを発見できます。 |

### G.F.アビリティ

G.F.の能力をアップするアビリティです。G.F.が覚えさえすれば機能します。

| | |
|---|---|
| 召喚魔法+20％ | 召喚魔法による攻撃の効果を20％アップします。 |
| GFHP＋20％ | G.F.のHPを20％アップします。 |

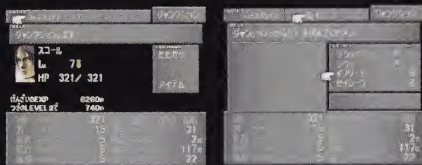
### メニューアビリティ

メニュー上で使うアビリティです。G.F.が覚えさえすればキャラクターにセットすることなく、いつでも使えます。

| | |
|---|---|
| 値切る | お店で買い物をするとき、品物を安く購入できます。 |
| 炎魔法精製 | アイテムを精製することにより炎属性の魔法を作り出せます。 |

## JUNCTION SYSTEM 3 G.F.をジャンクション

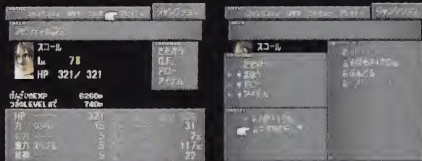
キャラクター強化に欠かせないG.F.を装備する

G.F.に修得させるアビリティを決めたら、G.F.をジャンクションします。メニュー画面の「ジャンクション」を選択、決定後、「ジャンクション」「G.F.」の順に項目を選んでいき、最後にどのG.F.を装備するのかを方向キーで選択、○ボタンで決定してください。

### G.F.の成長

G.F.はキャラクター同様、成長していきます。その方法は簡単で、G.F.をジャンクションするだけ。これだけで、戦闘終了時に表示はされませんが、キャラクターと同様、G.F.にも経験値が振り込まれます。複数体ジャンクションしている場合は、経験値を分割。経験値300の時に1体のみジャンクションしているならば、そのまま300が、2体ジャンクションしているならば、それぞれに150ずつ経験値が加算される、という具合です。そして、一定値まで経験値が貯まるとレベルアップ。HPや攻撃力などが上がります。

## JUNCTION SYSTEM 4 アビリティをセット

戦闘中の能力を決定

G.F.をジャンクションすると、画面が「ジャンクション」のアビリティ画面に切り替わります。ここでは装備したG.F.が修得しているコマンドアビリティやキャラクターアビリティ、パーティアビリティをセットできます。つまりは、戦闘時に使うコマンドはもちろんのこと、キャラクターの能力を決める場となっているわけです。セットする場所を選択、決定したら、セットしたいアビリティを方向キーで選び、○ボタンで決定しましょう。

## One Point Advice
## 序盤で活用するコマンドアビリティ

G.F.入手後、最初に利用できる
4つのコマンドアビリティは、
最も基本的かつ重要なコマンドです。

### 1.ドロー

【魔法入手の手段】

敵を構成している成分を魔法として抽出する「ドロー」は、ゲーム全体を通じて、最も使用頻度の高いコマンドといえるでしょう。魔法をジャンクションしてキャラクターを強化（P24）していく上でも欠かせません。G.F.を入手したら、まず「ドロー」をセットすることをお勧めします。また戦闘中にドローした魔法を即、発動させる場合は「はなつ」を、そうでない場合は「ストック」を選びましょう。

### 2.まほう

【戦闘中での魔法使用が可能】

敵からドローし、ストックしておいた魔法を、戦闘時に使うことができます。炎に弱い敵に遭遇したときにファイアを放つ。回復魔法をドローできない敵との戦闘中にケアルで仲間の危機を救う、といったときに役立つコマンドです。序盤は「ドロー」と「まほう」を両方使える仲間を1人用意しておくといいでしょう。

### 3.G.F.

【召喚時はキャラクターと同じようにダメージを受けるG.F.】

「G.F.」コマンドを実行すると、召喚したキャラクターに代わり、G.F.自身がパーティメンバーとして登場。タイムゲージが青に代わり、左端までゲージが減るとG.F.がその力を発揮します。ただし、召喚中は敵から攻撃を受けると、G.F.自身のHPが減少。HPが0になると召喚できなくなります。

【G.F.のHPを回復】

召喚中にダメージを負ったG.F.のHPを回復する方法は2つ。1つは宿屋。もう1つがG.F.専用の回復アイテムを使う方法です。アイテムはショップに売っており、右の写真のようにGの文字がついている商品がG.F.専用の目印。目にしたら、いくつか購入しておきましょう。

【キャラクターとの相性によってG.F.の出現時間が短縮】

G.FとそのG.F.を召喚するキャラクターとの間には友好度が設定されています。数値が高いほど、召喚にかかる時間が短縮される、この友好度を上げたいのなら、G.F.をなるべく呼び出すようにするといいでしょう。ただし呼び出した以外のG.F.との友好度が少し下がってしまいます。やきもちやきなG.F.との友好度を効率よく上げるには、1体のG.F.を大事にすることが大切となるわけです。また同じ属性の魔法をよく使ったりすることでも、友好度を上げることができます。

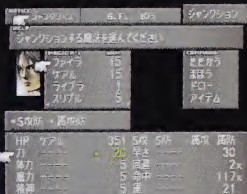
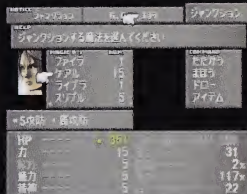
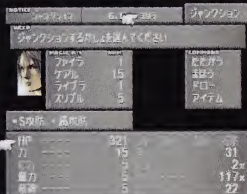
### 4.アイテム

【戦闘中にアイテムを使うことが可能】

戦闘時に所有するアイテムを使用することができます。各種回復アイテムや攻撃アイテムを使いたいならば必ずセットしておきましょう。

# JUNCTION SYSTEM 5 魔法をジャンクションしてキャラクターを強化

## ドローした魔法でキャラクターの能力アップをする

①いくつかのジャンクションアビリティを修得済みのG.F.をジャンクションしている②魔法を所有している――この2つの条件を満たしていれば、キャラクターの各能力値に魔法をジャンクションし、能力アップを図ることができます。メニュー画面の「ジャンクション」コマンドを選択後、「ジャンクション」「まほう」の順に項目を選択。ジャンクションアビリティのウインドウが表示されたら、くっつけることが可能なジャンクションアビリティ（白文字で表示）にどの魔法をジャンクションするのかを決めましょう。なおジャンクションアビリティのウインドウの切り替えは方向キーの左右で行えます。

## One Point Advice

### 魔法をジャンクションするときの注意点

#### 1.魔法ジャンクションの基本

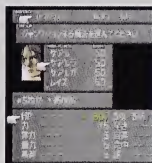
同一魔法を別のジャンクションアビリティにジャンクションすることは不可能

魔法を各能力値にジャンクションする上で最も基本的な法則。それは同一魔法を異なる能力値に同時にジャンクションすることはできない、ということです。ある魔法をHPと力のどちらにジャンクションするか迷っている…そんなときは、それぞれの能力値にジャンクションしてみて、数値の上がり具合（数値が上がる場合は、数字が黄色、変化しない場合は白、数値が下がる場合は赤で表示）を見て、最終的なジャンクション場所を決めるといいでしょう。またジャンクションのメニュー項目の1つ「さいきょう」を使うのも手です。「さいきょう」を選ぶと「たたかう」「まほう」「ぼうぎょ」が表示されますので、いずれかを方向キーで選択、○ボタンで決定してください。これでその項目に1番適した能力値になるよう、魔法を自動でジャンクションしてくれます。

ひと口に「魔法をジャンクションする」といっても、
ただ闇雲に魔法を選べばいいわけではありません。
ここで紹介するワンポイントを参考に
魔法ジャンクションを有効に活用しましょう。

## 2.魔法とジャンクションアビリティの相性

**魔法の種類によって能力の上限値が変化**

ジャンクションアビリティとジャンクションする魔法には、相性があります。HPを回復するケアルならHPに、体力を上げるプロテスなら体力にジャンクションすることで、数値の上昇度がほかの魔法をジャンクションしたときよりも大きいという具合です。魔法の効力を考え、いろいろと試してみましょう。

## 3.魔法の数による能力値の変動

**魔法の数が多いほど能力は上昇**

上記した魔法の相性と並んで重要となるのが、ジャンクションする魔法の個数です。右図にあるように、魔法の数が多いほどプラスの数値が大きくなり、逆に魔法の数が少なければ、プラスの数値も小さくなります。当然、ジャンクション中の魔法を戦闘などで使いきってしまえば、その魔法をジャンクションしていた能力値は、基本値に戻り、プラス分はなくなってしまいます。

魔法99個の場合
基本値＋α(大)

ジャンクションする魔法が多ければ多いほど能力値も上昇する。

魔法1個の場合
基本値＋α(小)

# SUMMARY
まとめ

## ジャンクションを駆使してキャラクターをカスタマイズしよう

「ファイナルファンタジーⅧ」で初登場となったジャンクションシステム。その神髄は、キャラクターを自由にカスタマイズできる点にあります。キャラクターの成長に密接に関わるG.F.、アビリティ、魔法をどう組み合わせるか。魔法1つを取っても、手に入れた魔法すべてを戦闘に費やすのか、それとも全部キャラクター強化につぎ込むのか、あるいは半分ずつバランスよく振り分けていくのか。すべてはプレイヤー次第です。いろいろ試して自分だけのキャラクターを作り出してください。

FINAL FANTASY Ⅷでは
スコールとラグナという
2人のキャラクターを使って
ストーリーを進めていくことになります.

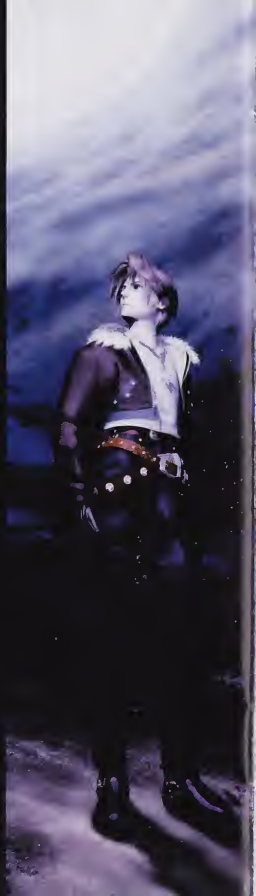
スコールは時として
“夢”のような感覚に陥り、
そこでラグナという人物を
知るのです.

スコール・レオンハート

ラグナ・レウァール

それぞれの行く先には
いったい何が待っているのか

2人の『物語』はどこで交差するのか

ラグナとはいったい……

## 使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SQUARESOFT
株式会社スクウェア
〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
SLPS 01880～3